



paz no plural

XII SALÃO DE ENSINO

12 a 16 de setembro
Campus do Vale - UFRGS



Evento	Salão UFRGS 2016: XII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2016
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Software Educacional Livre para Dispositivos Móveis 2016
Autores	ANDRE FERREIRA MACHADO PAULO FRANCISCO SLOMP
Orientador	PAULO FRANCISCO SLOMP

RESUMO: Com a crescente popularização dos dispositivos móveis, como smartphones e tablets, verificamos a necessidade de sistematização de informações quanto ao seu uso educacional. Fruto de um trabalho realizado em 2015 e lançado em Março de 2016, identificamos que, de um total de mais de 300 aplicativos da [Tabela Dinâmica Software Educacional Livre para Dispositivos Móveis](#), aproximadamente 50 podem ser utilizados por pessoas que conhecem unicamente o idioma Português do Brasil. A grande maioria dos programas está em língua inglesa e portanto podem, devido a esse fator, ter sua utilização reduzida em nosso país ou na comunidade lusófona. Com o presente projeto, propomos eliminar a barreira do idioma em uma parcela desses aplicativos. Softwares livres são programas que atendem à quatro liberdades fundamentais dos usuários: utilização, estudo, modificação e redistribuição do programa. Software educacional, no sentido restrito que empregamos, é um programa que pode ser utilizado para abordar conteúdos curriculares escolares e se constituir em um instrumento de promoção da aprendizagem. Os materiais que estamos produzindo estarão disponíveis sob a licença [Creative Commons CC-BY-SA](#) em 3 diferentes formatos. O [formato HTML](#) permite a republicação, mas a edição ou modificação requer algum conhecimento técnico. O [formato de blog](#) permite, através do campo *Comentários*, a participação de internautas com pouco conhecimento técnico. O [formato wiki](#) permite contribuições, inclusive por parte de pessoas que não desejam se identificar, através da edição direta dos conteúdos e também através da aba *Discussão*. Os usuários podem interagir através da combinação de diversos procedimentos, formulando e publicando hipóteses, fazendo trocas operatórias com outros usuários e compartilhando julgamentos e argumentações sobre os programas e suas traduções. Para seleção entre aproximadamente 250 aplicativos educacionais que não estão disponíveis em Português, priorizamos os que possuem maior popularidade e alcance pedagógico. Como resultado, obtivemos uma relação inicial composta de 20 softwares: TurtleBlocks JS, DrGeo, Rule of Three, Matrix Calc, CIDR Calculator, MATHTools, Graphs, Quizz'n World Capitals, Angulo, Number Guesser, Octave, MaximaOnAndroid, GNURoot, Sky Map, Constellations, Hangman, Sage, Free Speech, Crosswords, Elementary e Timetable. A tradução - que é denominada em termos técnicos de "[localização](#)" - é enviada para a equipe de desenvolvedores para ser incorporada aos aplicativos. Uma cópia local da tradução fica disponível em <http://ufrgs.br/soft-livre-edu/arquivos/traducoes>. Buscamos seguir a padronização de termos desenvolvida ao longo dos anos por diferentes comunidades de tradutores de interfaces e distribuições de software livre, como [Gnome](#), KDE, Debian e Fedora. Exemplos de padronização são as traduções dos verbos *display* e *show*, respectivamente, *exibir* e *mostrar*. *Delete* não deve ser traduzido por apagar ou remover, e sim por *excluir*. Professores, alunos e o público em geral podem não apenas ter acesso, como também interferir de maneira a melhorar a qualidade das traduções que serão disponibilizadas. Esperamos obter uma maior disseminação de informações a respeito de programas educacionais livres e gratuitos para dispositivos móveis, contribuindo para a democratização do conhecimento. Palavras-chave: Software Educacional Livre, Dispositivos Móveis, Tradução.